

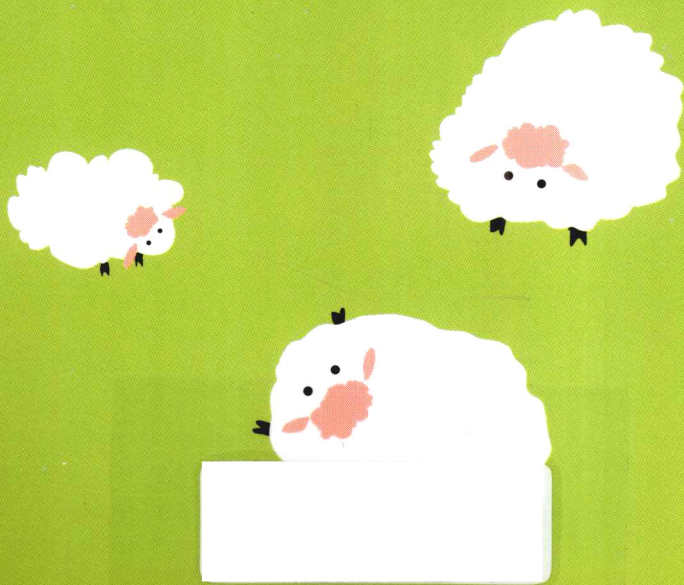
亲子
书坊

一本给自闭儿父母及训练师的实用操作手册

自闭症孩子的春天

给自闭儿有效能的父母之爱

ZIBIZHENG HAIZI DE CHUNTIAN



台北市自闭症家长协会理事长暨
台北市自闭儿社会福利基金会董事长

陈金燕 主编

为自闭症孩子开启一扇通往自立的大门

儿童人际关系介入、游戏介入、地板时间、结构化教学等
经典教学模式的成功实战应用

中国妇女出版社



自闭症孩子^的春天

给自闭儿有效能的父母之爱

陈金燕 主编

中国妇女出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

自闭症孩子的春天：给自闭儿有效能的父母之爱 /
陈金燕主编. —北京：中国妇女出版社，2013. 4
ISBN 978 - 7- 5127- 0366- 7

I. ①自… II. ①陈… III. ①缄默症—儿童教育—特
殊教育—家庭教育 IV. ①G760

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 051752 号

北京市版权局著作权合同登记号图字：01 - 2013 - 2107

自闭症孩子的春天——给自闭儿有效能的父母之爱

作 者：陈金燕 主编

策划编辑：姜 喆

责任编辑：姜 喆

封面设计：吴晓莉

责任印制：王卫东

出 版：中国妇女出版社出版发行

地 址：北京东城区史家胡同甲 24 号 邮政编码：100010

电 话：(010) 65133160 (发行部) 65133161 (邮购)

网 址：www.womenbooks.com.cn

经 销：各地新华书店

印 刷：北京联兴华印刷厂

开 本：160 × 230 1/16

印 张：12.5

字 数：120 千字

版 次：2013 年 5 月第 1 版

印 次：2013 年 5 月第 1 次

书 号：ISBN 978 - 7- 5127- 0366- 7

定 价：28.00 元

版权所有·侵权必究 (如有印装错误，请与发行部联系)

 中文简体版前言

游戏与文化介入概论

(Introduction to Play and Culture Intervention, PCI)

台北教育大学特殊教育学系 杨宗仁

摘 要

游戏与文化介入是一个自闭症儿童介入的本土化模式，此一模式延续先前所设计的游戏教育取向最佳实务模式，并融入文化学习、亲验之心、认知建构以及社会建构与文化建构的理论而成。文化学习指的是从他人身上学习一种当地文化的能力，这种能力包括社会定向（social orienting）、意图解读（intention-reading）、模仿学习（imitative learning）、教学学习（instructed learning）、合作学习（cooperative learn-

ing)、双向沟通 (reciprocal communication)、相互注意协调能力 (joint attention) (亦称为分享注意力)、心智理论 (theory of mind)、情绪调控 (emotion regulation)、利社会行为 (prosocial behavior) 等。认知建构强调人类的学习是经由建构的过程而形成的, 而不只是经由联结方式来学习, 因此认知建构很重视儿童的兴趣与主动性, 不强调灌输与填鸭的教学。而社会建构强调高层次心智能力的学习大都是经由社会互动的历程而来的, 因此社会建构很重视经由游戏、交谈与互动交流来协助儿童发展高层次的心智能力。文化建构指的是我们在进行社会互动时, 会依据当地的文化规范与内涵来进行互动, 而不是随兴为之。

人类有一种文化学习的能力, 此种文化学习的能力与社会定向、情绪分享、意图解读、模仿、社会参照、相互注意协调能力、心智理论、游戏、交谈等能力息息相关。

游戏与文化介入有几个含义: 第一, 我们要教会自闭症儿童文化学习的能力; 第二, 我们要透过互动、游戏与日常文化的互动交流来建构他们的文化学习能力; 第三, 我们要将当地的文化传承给我们的孩子; 第四, 我们要建构一个善意与接纳的助人文化来帮助我们的孩子。

本文将举几个实例说明游戏与文化介入的模式与做法, 包括介入社会定向、社会参照、相互注意协调能力的实际做法。



概 论

每一个婴幼儿不论是出生于何种文化，都能学会当地文化中的语言、风俗、价值观，包括衣食住行教育娱乐与应对进退的内涵与表现方式，因而能在不同的场所中察言观色，表现出适合的情绪与行为。Tomasello、Kruger 和 Ratener (1993) 曾提出文化学习的观点来说明自闭症儿童的问题，他们认为自闭症儿童透过模仿学习 (imitative learning)、教学学习 (instructed learning) 与合作学习 (cooperative learning) 来进行文化学习有困难。笔者认同他们的观点，但将其内涵加以扩充，把文化学习的能力扩充至社会定向 (social orienting) (Mundy & Burnette, 2005)、相互调控 (mutual regulation)、意图解读 (intention reading)、社会性参照 (social referencing)、游戏 (play)、相互注意协调能力 (joint attention)、心智理论 (theory of mind)、交谈 (conversation) 等与文化学习有关的能力。游戏与文化介入主要的依据就是文化学习的观点，亦即以各种文化学习能力为主要介入目标。

在达成介入目标的做法上，游戏与文化介入模式强调经

由游戏与日常生活进行介入，背后的理论是建构理论（constructive theory）与亲验之心（enactive mind）（Volkmar, Paul, Klin & Cohen, 2005）。

建构理论强调儿童是经由内在心智的重新建构进行学习，而不是经由外在的灌输进行学习，建构理论着重儿童的兴趣与主动学习。而亲验之心则认为一切的认知起源于亲身体验的个人经验，而经验则来自个体与环境之间的互动，亲身的经验是我们认知的基础，此种亲身经验也决定了大脑神经系统之间的联结方式，从而影响到认知的运作。而社会认知是认知中的特别形式，它是来自大量的社会互动，没有社会互动的大量经验，社会认知将被扭曲。由于自闭症儿童的早期社会互动严重不足，因而影响到其大脑社会性神经网络的形成，使得其社会认知与众不同。由于自闭症儿童缺乏大量的社会性经验，因此在社会性情境中，他们所注意的人和事物往往与众不同。一般的人会注意到社会性情境中关键性的信息，例如脸部的表情，而自闭症儿童很可能是注意嘴巴或者物品等非重要的社会性信息，以致影响到他们与人进一步的社会互动。

亲验之心强调社会性经验的不可取代性，认为社会性经验不能够透过静态的教学达成，不是单纯口头的或者书面的社交技巧教学就可以达成的，必须有亲身经验才可以。



游戏与文化介入模式认同建构理论与亲验之心的理论，因此特别强调在自然的日常生活中（日常生活中的衣食住行教育娱乐就是日常文化的内涵）进行介入，例如经由吃饭、穿衣、洗澡、聊天、说故事等日常生活进行文化学习的介入。但在日常生活中进行各种文化学习能力介入时，自闭症儿童可能会有动机不足、环境过于复杂、注意力不集中、感官调适困难、介入密集度不足、学后巩固不佳等各种问题，因此需要特别透过游戏的设计来强化文化学习。以游戏来进行介入，有几个好处：第一，游戏中有大量的社会互动，自闭症儿童可以有第一手的社会性经验，符合亲验之心的理论；第二，游戏是有趣的，可以提升自闭症儿童的兴趣与主动性；第三，游戏中充满各种假装与角色扮演，对于提升自闭症儿童的想象力与心智理论有帮助；第四，游戏中充满了各种变化，对于提升自闭症儿童的弹性与问题解决能力帮助颇大；第五，游戏中有许多的交谈，对于提升自闭症儿童的语言相当有帮助；第六，社会性游戏需要与人合作与协调，有助于发展自闭症儿童的调控能力；第七，一般儿童常常玩游戏，自闭症儿童学会各种游戏的玩法后，有助于他们融入集体。最后，游戏可以依据介入目标及儿童的特性量身定做，可以介入各种特定的目标，以适应各种自闭症儿童的需要。简言之，游戏与日常生活是主要的介入管道与平台，可

以让自闭症儿童在游戏与日常生活中自然学会各种文化学习的能力。

实例

下文将简单地介绍社会定向、社会性参照、相互注意协调能力，并说明如何经由日常生活与游戏来介入。

一、社会定向

社会定向指的是在自然的情境中趋向各种社会性刺激或信息的行为倾向，包括对于人的眼神、脸孔、声音、动作、情绪等各式各样的社会性刺激或者信息的自然趋向与响应。以往的研究发现，自闭症儿童常对于熟悉的人少有表情、满足于自处、异常的眼神接触、对其他儿童的兴趣有限、社会性微笑有限、动作模仿有限、叫其名字响应不佳、很少看他人手上所拿的玩具等，这些都是社会定向不佳的表现。

要介入自闭症儿童的社会定向能力，可以有几种不同的做法：第一，情感交流的各种游戏与活动；第二，在日常生活的例行性活动中，利用中断的做法诱发自闭症儿童的眼神注视；第三，模仿自闭症儿童的自我刺激与重复性的行为；



第四，感官肢体动作的社会性游戏。以下对这几种做法分别加以说明。

1. 情感交流的各种游戏与活动

目前有些研究认为，婴儿对人有一种先天的感觉，此种感觉由共感的情绪所启动。我的经验告诉我，只要让自闭症儿童笑，他们对人的眼神注视与情感就会变好。要让自闭症儿童笑，就要进行情感交流的游戏，其做法因人而异。大人与同伴要玩到自闭症儿童笑开了，甚至哈哈大笑，让他因而对人产生强烈的兴趣。这些玩法没有章法可循，乱玩可能是最好的玩法，只要孩子开心即可。孩子开心后，就会打开心门，开始注意人。我们在介入实务上发现，孩子笑了之后，常常就会自然地注视与他互动的对象，效果颇佳。只要每天孩子笑的次数够多，笑的天数够长，孩子对人的兴趣就会与日俱增，这是一种结合内在增强与社会性增强的做法，非常符合人性，可以说是介入社会性定向最有效的做法。我个人强烈建议家长要进行长期情感交流的介入，绝不能只是进行两个月或三个月，最好是持续半年至一年以上的密集介入，而且终生都要让孩子处于一个善意愉悦的环境中。情感交流活动有助于儿童依附能力的发展，孩子要依附主要照顾者才有机会从大人身上学习，了解我们所处社会的文化。

2. 在日常生活中介入

日常生活中充满了许多的例行性活动，如吃饭、洗澡、睡觉等都是儿童很熟悉的例行性活动，儿童可以理解活动发生的情境脉络，因此在日常的例行性活动中，突然中断活动的进行，儿童会知道事出异常，比较可能会通过口语、动作、或者眼神注视加以补救，让活动能持续进行。此时，介入者应该要等待孩子反应至少5秒~10秒，儿童如果没有反应，才能以声音、口语或者动作协助儿童，初期介入时应以儿童的乐趣与眼神注视为主要的介入目标。例如，在吃饭时，家长拿碗给家人时故意不拿给自闭症儿童，或者在给其他家人夹菜时故意不给自闭症儿童，与他开玩笑，诱发自闭症儿童的反应，等待自闭症儿童有反应时，无论是笑或者眼神注视（可以用声音或者动作吸引儿童的目光），才将碗给他或者夹菜给他。除了吃饭，其他诸如洗澡、散步等日常生活活动都有很多机会可以介入社会定向的能力，其中以搞笑的做法最为可行，亦即透过夸张的表情、动作或者声音来吸引儿童，让儿童注视或者接近你，都是很有效的做法。

3. 模仿游戏

最近的研究发现，模仿自闭症儿童可以增进他们对于模



仿者的注视或者微笑等社会定向的行为，此一做法相当简单，但相当耗费体力。模仿他们时，不要评断他们行为的好坏，所有的自我刺激性行为或者重复性行为都要加以模仿。可以口语描述正在模仿的行为，以强化儿童的注意力。模仿时，放进可以诱发大肢体动作的玩具效果会比较好，但切勿放进儿童高度喜欢的玩具（只要放进中等喜欢的玩具）与复杂度高的玩具，否则儿童可能会过度着迷于玩具的操弄，而忽视模仿他的人。一旦儿童对于模仿游戏产生兴趣，开始想要与介入者互动时，介入者应自然地响应儿童，并与其互动，不必再模仿他了。

4. 感官肢体动作的社会性游戏

自闭症儿童常有感官动作异常的情形，有时是过于敏感，有时是过于迟钝，过于敏感者则要避免强烈的刺激，不然儿童会逃避与人的接触；过于迟钝者则有强烈感官动作刺激的需求，很适合用来当做介入的渠道。以下列出几个常见的游戏作为参考：

以视觉为主的游戏

* 吹泡泡

* 吹气球

* 会发光的风车

以前庭觉为主的 游戏

- * 赛跑游戏，像是追逐或骑马游戏
- * 上上下下游戏
- * 荡秋千
- * 跳跃游戏
- * 摇晃游戏

以本体觉为主的 游戏

- * 挤压游戏，像是拥抱
- * 触摸游戏，像是搔痒
- * 抓握游戏，像是手部挤压、举手击掌、拥抱、拍手
- * 骑马游戏

在玩以上的游戏时，如果儿童的功能比较高，直接与儿童玩这些游戏，在儿童玩出兴趣后，中断活动几秒钟，等儿童以眼神注视你时，再继续玩儿。如果儿童的功能比较低，则要先建立规律性，再中断游戏活动，其做法为：例如儿童喜欢前庭刺激，则可以让儿童躺在一块布上，两个大人各抓着布的一头，然后开始摇晃他，每摇两下就停下来，再摇两



下再停下来，同时口中说“摇摇停”，以配合摇的规律，这样重复几次，一直到大人和孩子都很习惯这样摇晃的频率，然后突然在某一次“停”的时候，完全停下来不动，不再继续摇晃，看看孩子会不会自动注视大人，如果不会可以给予动作或者声音的提示，等到孩子会在提示下注视大人时，大人就要停止提示，让孩子自行注视大人。

此外，也可以将喜欢前庭觉刺激的孩子放在大龙球上，往前滚，往后滚，停止，嘴里说着“滚，滚，停”，其余的做法如上所述。

二、社会性参照

社会性参照是一种沟通的过程，指的是当一个人面对一个他无法决定的情境时，会参照他人，从他人身上获得诠释情境的信息，以决定要如何进行下一步行动。一般婴儿约在9个月大时发展出社会参照的能力，此一能力大致上是与相互注意协调能力及模仿等能力同时期发展出来的。社会性参照包括：参照物（影响信息的主题）、参照者（被影响的个体）、被参照者（影响个体的人）。进行社会性参照介入时，大致上可以分为日常生活中介入及游戏中介入两种，分别说明如下：

1. 日常生活中介入

在日常生活中，有许多机会进行社会性参照的介入，例

如在超市买东西时，可以要儿童帮你拿你想要买的食物。例如，要买水果，你站在较远的地方指着某一个苹果说：“小明，帮妈妈拿这个苹果。”此时，小明要看着你指向的那个苹果（即参照你），问：“是这个吗？”你可以笑或者皱眉，亦可以用点头或者摇头来加以确认。在餐桌上吃饭时，也可以进行社会性参照的训练。例如，儿童要父母亲帮他夹菜时，大人可以装作不知道要夹哪道菜，要儿童以手指向那道菜，然后才夹给他吃。当然也可以反过来，大人要儿童帮忙夹菜，但不要明确地说或者指所要吃的菜，待儿童询问时，才指向所要的菜。

2. 游戏中介入

有相当多的游戏可以进行社会性参照的介入，主要的做法就是要在游戏的过程中制造许多的不确定性，让儿童来参照他人。以下举几个例子来加以说明：

A. 迷宫游戏。用长条纸制作多条分叉路的迷宫，将纸卷起来，露出分叉路口，但不能让儿童看到出口。游戏时，儿童只能看你，指着其中的一个分叉路，问你是要往这边走吗？你可以笑或者皱眉，亦可以用点头或者摇头来加以确认。这个游戏可以在一个迷津中制造许多社会性参照的机会，等到儿童会参照你之后，你再与儿童互换角色，由你来



走迷津，参照儿童，并由儿童来确认是要往哪一条路走。

B. 丢球游戏。可以有数人贴墙壁站着，有一个人（下指令者，即被参照者）以眼睛或者以手指向站着的某一个人，另一个人（即参照者）则依指令者的眼神或者手指用球丢向其指定的人。所有的参与者应轮流担任其中不同的角色，学习担任参照者与被参照者的角色。

C. 猜手中物。可以在右手或者左手中放一个儿童喜欢的物品（但不能让儿童知道东西放在哪一只手），要儿童以手指向某一只手来猜物品放在哪一只手。猜时，儿童要参照大人脸部的表情，大人可以用笑脸或者哭脸来让儿童得知物品是放在哪一只手。儿童猜对时，可以用抱抱他或者让他玩该物品等不同的方式鼓励。

社会性参照的游戏活动相当的多，且很容易设计，以上只是简单举几个例子，其做法主要是要制造一个不确定的情境，让参与游戏者参照别人的表情、手势、动作等不同的信息，并以其作为解决不确定情境的主要依据。

三、相互注意协调能力（分享注意力）

相互注意协调能力广义来说是指儿童与其社会伙伴协调彼此视觉性注意力的能力，此能力包括响应性（responsive）与主动性（initiative）相互注意协调能力，具体行为包括眼

神交替（eye alternating）、手指指示（pointing）、跟随手指指示（following point）、展示（showing）、眼神追视（gaze following）等多种行为。自闭症儿童常常无法与人分享兴趣（例如，经由手指指示、给予和展示）、对别人手势的沟通不能回应（例如，经由手指指示、给予和展示）、情感与乐趣的分享有限等。这是一个极为重要的介入目标，但对于自闭症儿童来说，是相当不容易达成的介入目标，因为此能力不会有实质的好处，只是与人分享所见所闻，因此在动机上较难诱发。以下说明在日常生活中与游戏中介入的做法：

1. 日常生活中的介入

日常生活中有许多机会可以进行相互注意协调能力的示范与训练，家长或者老师要把握日常生活中值得分享的种种事物。例如，到超市时，看到以前没有看到的水果时，可以用手指向水果说：“小明，你看这水果很特别哦！”说时，不只手要指向水果，脸上也要有丰富的表情，如果再配上动作则更可以引起儿童的注意，让他知道你要与他分享。也可以在坐车时，就车上所看到的景色与儿童分享；或者在吃饭时，眼睛看向从没有看过的炒菜，一边与儿童分享，一边说“好香的菜”。另外，还可以在家中的墙壁上常常更换所挂的画或者儿童的作品，让彼此都有机会进行分享。事实上，在